INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM*™

The Home Computer Version of the Atari Coin-Op Masterpiece

© 1985 Lucasfilm Ltd and Atari Games Corporation. All rights reserved. *Trademarks of Lucasfilm Ltd., used under licence. Licensed to U.S. Gold Ltd., 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telephone: 021-356 3388

SCENARIO

INDY stumbles across the remote village of MAYAPORE in India which was once protected by the sacred and powerful SANKARA STONE. Devastation followed the theft of the stone and the children of the village disappeared. INDY discovers them enslaved in the evil PANKOT PALACE – the home of the Maharajah. The palace is the secret worshipping ground for the THUGGEE death cult. MOLA RAM the ruthless High Priest has forced the village children to dig in the THUGGEE mines for precious gems and the other missing SANKARA STONES.

The action takes place below the palace where INDY is pursued. He uses his whip to swing across dead end crossways and defend himself against a variety of hazards.
The player assumes the role of INDIANA JONES in his quest to recover the SANKARA STONE.

Level 1

INDY must free the childen along the way and escape the pursuing THUGGEES through the mine caverns; a labyrinth of narrow passages, ladders, chutes and conveyor belts.

Level 2

Upon reaching the tunnel entrance INDY rides a mine car still trying to escape THUGGEE guards and avoid derailing on the unpredictable tracks. As INDY progresses he must watch out for missing rails, jumps, giant bat and a THUGGEE GIANT.

Level 3

In THE TEMPLE OF DOOM, INDY must reach the SANKARA STONE which is placed in front of KALI the four armed goddess of death. Once the stone is retrieved, INDY exits into the mine caverns. The action continues until INDY recovers 3 stones. INDY is then faced with escaping over a perilous rope bridge. A "bonus round" is awarded if the escape is successful.

Use the fire button/key to whip. You will then whip in the direction that you are currently facing. Use your whip to:

● Stun thuggee guards ● Kill bats ● Swing across whipping posts ● Free imprisoned children (whip the locks on the cages).

GAME CONTROLS:

CBM: Joystick and Fire button

Atari St: Joystick or Keys – Q=Up, A=Down, O=Left, P=Right, Space=Fire

Spectrum 48K: Sinclair or Kempston Joystick or Keys – Q=Up, A=Down, O=Left, P=Right, Caps=Fire

Amstrad CPC: Joystick or Keys – Q=Up, A=Down, O=Left, P=Right, @=Fire.

LOADING INSTRUCTIONS.

CBM 64 Disk: Type LOAD "*", 8,1 and press RETURN

CBM 64 Cass: Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder.

Atari ST Disk: Insert the disk in the disk drive and turn on the Computer.

Spectrum 48K: Type LOAD "" and press ENTER. Press PLAY on the cassette player.

Amstrad CPC Cass: Press CTRL and SMALL ENTER keys and press PLAY on the cassette player.

Amstrad CPC Disk: Type RUN"DISK and press ENTER, Game will load automatically.

© 1985 Lucasfilm Ltd. and Atari Games Corporation. All rights reserved. *Trademarks of Lucasfilm Ltd. used under License.

Licensed to U.S. Gold Ltd, Units 2 & 3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

SCENARIO

INDY tombe sur le village isolé de MAPAPORE aux Indes autrefois protégé par la SANKARA STONE puissante et sacrée. Le vol de la pierre causa la dévastation et les enfants du village disparurent. INDY les découvrent réduits en esclavage dans le malfaisant PANKOT PALACE – la demeure du Maharajah. Le palais est l'endroit secret de réunion des suppôts du culte de la mort THUGGEE. MOLA RAM le grand prêtre impitoyable a contraint les enfants du village à fouiller les mines THUGGEE pour des pierres précieuses et les autres SANKARA STONES manquantes.

L'action a lieu en bas du palais où INDY est chassé. Il se sert de son fouet pour se lancer de l'autre côté des galeries sans issues et pour se défendre contre des périls divers. L'acteur joue le rôle d'INDIANA JONES dans sa poursuite de récupération de la SANKARA STONE.

Niveau 1

INDY doit libérer les enfants le long du chemin et s'échapper des THUGGEES qui les poursuivent à travers les cavernes de la mine; un dédale de passages étroits, d'échelles, de glissières et de tapis roulants.

Niveau 2

Lorsque INDY atteint l'entrée de la galerie, il saute à bord d'un wagonnet de mine essayant encore de s'échapper des gardes THUGGEE et tâche d'éviter le déraillement dur les voies imprévisibles. Au fur et à mesure de son avance, INDY doit être sur le qui-vive pour les rails manquants, les bondissements, les chauves-souris géantes et un THUGGEE GIANT.

Niveau 3

Dans THE TEMPLE OF DOOM, INDY doit atteindre la SANKARA STONE qui se trouve placée devant KALI la déesse de la mort à quatre bras. Lorsque INDY a récupéré la pierre, il s'échappe dans les cavernes de la mine. L'action continue jusqu'à temps que INDY récupère les 3 pierres. Pour s'échapper, INDY doit traverser un pont de corde périlleux. Un autre tour lui est attribué si sa fuite a réussi.

Utilisez le bouton de tir pour fouetter. Vous fouetterez dans la direction à laquelle vous êtes tourné à ce moment – là. Utilisez votre fouet pour:

● Etourdir les gardes Thuggee ● Tuer les chauves-souris ● Pour vous transporter d'un poteau à l'autre ● Pour libérer les enfants (fouetter les serrures des cages).

COMMANDES DU JEU:

CBM: Joystick et Bouton de tir.

Atari ST: Joystick ou touches – Q=vers le haut, A=vers le bas, O=vers la gauche, P=vers la droite, barre d'escapement=tirer.

Spectrum 48K: Joysticks Sinclair au Kempston, ou touches – Q=vers la haut, A=vers le bas, O=vers la gauche, P=vers la droite, CAPS=tirer.

Amstrad CPC: Joystick ou touches – Q=vers le haut, A=vers la bas, O=vers la gauche, P=vers la droite, @=tirer.

INSTRUCTIONS POUR CHARGER:

CBM 64 Disque: Tapez LOAD "*",8,1 et appuyez sur RETURN.

CBM 64 Cassette: Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP en même temps. Appuyez sur PLAY du lecteur de cassettes.

Atari ST Disque: Insérez le disque dans le lecteur de disquettes, et allumez l'ordinateur.

Spectrum 48K: Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY du lecteur de cassettes.

Amstrad CPC Cass: Appuyez sur les touches CTRL et SMALL ENTER et appuyez sur PLAY du lecteur de cassettes.

Amstrad CPC Disque: Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

© 1985 Lucasfilm Limited et Atari Games Corporation. Tous droits réservés. *marque déposée de Lucasfilm Limited, utilisée sous licence.

Patenté à U.S. Gold Limited, Units 2 & 3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Copyright subsiste sur ce programme. La radiodiffusion et toute sorte de diffusion, la représentation en public, la réproduction ou l'enregistrement, la vocation, le leasing, la rente et la vente sous quelque formule que ce soit d'échange ou de rachat sont formellement interdites



ATARI® GAMES

For use on AMSTRAD ATARI ST SPECTRUM 48K COMMODORE 64

INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM*™

The Home Computer Version of the Atari Coin-Op Masterpiece

© 1985 Lucasfilm Ltd and Atari Games Corporation. All rights reserved.
*Trademarks of Lucasfilm Ltd., used under licence. Licensed to U.S. Gold Ltd., 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telephone: 021-356 3388

DAS SZENARIO

"Indy" betritt die jetzt verlassene Stadt MAYAPORE in Indien, die einst von dem mächtigen geheiligten STEIN VON SANKARA beschützt wurde.
Nachdem der Stein entwendet worden war, verschwanden mit einem Mal alle Kinder der Stadt und der Ort verödete.

Indy hat nun entdeckt, daß sich die Kinder im PANKOT-Palast, dem Heim des Maharadschas aufhalten, wo sie Sklavenarbeit verrichten müssen. Das Grundstück des Palastes ist heiliger Boden für die Anhänger des THUGGEE-Totenkults, dessen gnadenloser Hohepriester MOLA RAM die Kinder zwingt, in den THUGGEE-Minen nach wertvollen Edelsteinen und den anderen fehlenden SANKARA-Steinen zu graben.

Die Handlung findet in den Gängen unter dem Palast statt, wo Sie als Indy versuchen müssen, den SANKARA-Stein wieder zu beschaffen.
Ihre Waffe ist eine Peitsche, mit deren Hilfe Sie sich über Abgründe schwingen können, und die auch gegen plötzlich auftauchende Gefahren eingesetzt werden kann.

Level 1

Indy muß die Kinder befreien und den THUGGEES im gefährlichen Labyrinth der Minen zu entkommen.

Level 2

Indy muß den Eigang des Tunnels erreichen und dann, in einer Lore sitzend, versuchen, den THUGGEES zu entkommen, ohne dabei zu entgleisen. Auch hier stellen sich ihm zahlreiche Hindernisse in den Weg.

Level 3

Im TEMPLE DES VERDERBENS andgekommen, muß Indy schließlich an den SANKARA-Stein herankommen, der sich sich vor der Statue der vierarmigen Todesgötten KALI befindet. Sobald Indy den Stein gerettet hat, betritt er wieder die Minen. Dieser Action-Teil dauert so lange, bis Indy drei weitere Steine hat. Wenn die Flucht gelingt, gibt es eine Bonus-Runde.

Um Ihre Peitsche zu schwingen, müssen Sie den Feuerknopf bzw. die entsprechende Taste drücken. Die Peitsche schwingt dann in die Richtung, in die die Spielfigur gerade schaut.



Mit dieser Funktion können Sie:

• Thuggee-Wächter lähmen • Fledermäuse außer Gefecht setzen • Sich über Hindernisse etc. hinüber schwingen • gefangene Kinder befreien (zielen Sie dazu auf die Schlösser der Käfige).

STEUERUNG:

Commodore: Joystick + Feuerknopf.

Atari ST: Joystick oder Tastatur – Q=hoch, A= herunter, O=links, P=rechts, Leertaste=Feuer.

Spectrum 48K: Sinclair/Kempston Joystick oder Tastatur – Q=hoch, A=herunter, O=links, P=rechts, Caps=Feuer.

Schneider CPC: Joystick oder Tastatur – Q=hoch, A=herunter, O=links, P=rechts, @=Feuer.

LADEANWEISUNG:

C64 Diskette: Tippen Sie LOAD "*",8,1 und drücken dann die RETURN-Taste.

C64 Kassette: Drücken Sie gleich-zeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP herunter. Drücken Sie dann die PLAY-Taste des Datenrekorders.

Atari ST Disk: Legen Sie die Spiele-diskette ein und schalten dann Laufwerk, Computer und Monitor ein.

Spectrum 48K: Tippen Sie LOAD"" und drücken dann die ENTER-Taste. Drucken Sie dann die PLAY-Taste des Datenrekorders.

Schneider CPC Kassette: Drücken Sie gleichzeitig die CRTL- und die kleine ENTER-Taste herunter. Drücken Sie dann die PLAY-Taste des Datenrekorders.

Schneider CPC Diskette: Tippen Sie RUN"DISK und drücken dann Die ENTER-Taste.
Das Spiel lädt automatisch.

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden. Gewerblche Nutzung, Verleih, Tauschgeschäfte, Rückkhauf, Kopierung bzw. Vervielfältigungen sind untersagt. Zuwiderhandlung wird zivilrechtlich und strafrechtlich verfolgt.

LA STORIA

INDY sta attraversando il remoto villaggio di MAYAPORE in India che una volta era protetto dalla sacra e potente pietra SANKARA. Il furto della pietra portò distruzione e tutti i bambini del villaggio sparirono. INDY scopre che essi vengono tenuti come schiavi nel PANKOT PALACE -- la casa del Maharajah. Il palazzo è il luogo segreto dove il culto della morte viene praticato dai THUGGEE. L'Alto Prelato MOLA RAM, un uomo senza pietà, obbliga i bambini a scavare nelle miniere di THUGGEE per cercare gemme preziose, comprese le perdute SANKARA STONES.

L'azione ha luogo sotto il palazzo dove INDY viene inseguito. Usa la sua frusta come una liana per saltare da un burrone all'altro e per difendersi contro tutti i pericoli.

Il giocatore assume il ruolo di INDIANA JONES nella sua ricerca dejli smeraldi.

Livello 1

Sul suo passaggio INDY deve liberare i bambini e scappare nei cunicoli delle miniere per sfuggire dai THUGGEES che lo inseguono; un labirinto di stretti passaggi, scale, canali e cinture semoventi.

Livello 2

Nel tentativo di raggiungere l'entrata del tunnel INDY è alla guida di un veicolo da miniera e sta ancora scappando dalle guardie THUGGEE mentre cerca di evitare di deragliare su tratti di miniera dal percorso incerto. Mentre INDY prosegue, deve tenere d'occhio possibili traversine mancanti, salti, pipistrelli giganti e il THUGGEE GIANT.

Livello 3

Nel TEMPLE OF DOOM, INDY deve cercare di raggiungere la gemma SANKARA che si trova di fronte a KALI, la dea della morte. Una volta recuperata la gemma, INDY ritorna nelle caverne della miniera. L'azione continua finchè INDY non ritrova 3 pietre. INDY poi deve scappare passando sopra un pericoloso ponte sospeso. Guadagni un "bonus round" se riesci a portare a termine la tua fuga.

Per frustare usa il bottone fuoco/tasto. Frusterai nella direzione verso cui sei girato. Usa la frusta per:

• Colpire le guardie thuggee • Uccidere i pipistrelli • Per dondolarti da un palo all'altro • Per liberare i bambini imprigionati (frusta il lucchetto delle gabbie).

CONTROLLO GIOCO:

CBM: Joystick e bottone fuoco.

Atari ST: Joystick o Tastiera – Q=SU, A=GIU', O=SINISTRA, P= DESTRA, BARRA=FUOCO.

Spectrum 48K: Joystick Sinclair o Kempston oppure tastiera – Q=SU, A=GIU', O=SINISTRA, P=DESTRA, CAPS=FUOCO.

Amstrad CPC: Joystick o tastiera – Q=SU, A=GIU', O=SINISTRA, P=DESTRA, @=FUOCO.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO:

CBM 64 Disco: Batti LOAD "*",8,1 e premi RETURN.

CBM 64 Cassetta: Premi contemporaneamente SHIFT e RUN/STOP. Premi PLAY sul tuo registratore.

Atari ST Disco: Inserisci il disco nel disk drive e accendi il computer.

Spectrum 48K: Batti LOAD"" e premi ENTER. Premi PLAY sul tuo registratore.

Amstrad CPC Cassetta: Premi CTRL e SMALL ENTER quindi premi PLAY sul registratore.

© 1985 Lucasfilm Ltd. e Atari Games Corporation. Tutti i diritti riservati. Nome depositato Lucasfilm Ltd. usato sotto licenza.

Prodotto sotto licenza dalla U.S. Gold Ltd., Units 2 & 3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

© Tutti i diritti riservati. La duplicazione è assolutamente vietata. Il codice, la rappresentazione grafica e la parte artistica di questo programma sono soggetti a copyright e quindi non possono essere riprodotti (anche parzialmente), dati in noleggio o rappresentati in pubblico. Distribuito in Italia da LEADER Distribuzione S.R.L.

ATARI® GAMES

For use on AMSTRAD ATARI ST SPECTRUM 48K COMMODORE 64